



Воин 1
класс и уровень

Народный герой
предыстория

имя игрока

Человек
раса

Законно-доброе
мировоззрение

опыт

имя персонажа

сила
+2
14

ловкость
+3
16

телосложение
+2
15

интеллект
+0
11

мудрость
+1
13

харизма
-1
9

+2 бонус мастерства

- +4 Силы
 - +3 Ловкости
 - +4 Телосложения
 - +0 Интеллекта
 - +1 Мудрости
 - -1 Харизмы
- спасброски

- +3 Акробатика (Лов)
- +0 Анализ (Инт)
- +2 Атлетика (Сил)
- +3 Внимательность (Мдр)
- +3 Выживание (Мдр)
- -1 Выступление (Хар)
- -1 Запугивание (Хар)
- +2 История (Инт)
- +3 Ловкость рук (Лов)
- +0 Магия (Инт)
- +1 Медицина (Мдр)
- -1 Обман (Хар)
- +0 Природа (Инт)
- +1 Проницательность (Мдр)
- +0 Религия (Инт)
- +3 Скрытность (Лов)
- -1 Убеждение (Хар)
- +3 Уход за животными (Мдр)

навыки

14
КД

+3
инициатива

30 фт
скорость

Максимум хитов 12

текущие хиты

временные хиты

Итого 1к10

кость хитов

успехи ○ ○ ○

провалы ○ ○ ○

спасброски от смерти

название бонус атаки урон/вид

двуручн. меч	+4	2к6 + 2 рубящ.
длинный лук*	+7	1к8 + 3 колющ.

*Вы можете выстрелить из лука на 150 фт. или на 600 фт., но с помехой к броску атаки.

атаки и заклинания

13 пассивная мудрость (внимательность)

Владение: Все виды доспехов и щитов, простое оружие, воинское оружие, инструменты плотника, транспорт (наземный)
Языки: Общий, Эльфийский

прочие владения и языки

Кожаный доспех, 20 стрел для лука, двуручный меч, длинный лук, рюкзак, спальник, 10 факелов, трутница, рацион на 10 дней, бурдюк, веревка пеньковая 50 фт., инструменты плотника, лопата, железный горшок, кошель, столовый набор, обычная одежда.

10

снаряжение

Если я что-то решил, то буду этому следовать. Я также стараюсь употреблять длинные слова, чтобы казаться умнее.

черты характера

Искренность. Не стоит притворяться тем, кем ты не являешься на самом деле.

идеалы

Рано или поздно, но Громодеревье станет свободным городом, и там будет стоять моя статуя на площади.

привязанности

Я убежден в значимости своей судьбы. Мои недостатки и риск провала не встанут на моем пути в достижении цели.

слабости

Второе дыхание. Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы уберечь себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 + ваш уровень воина.

Используя это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы использовать его снова.

Боевой стиль (Стрельба). Вы получаете бонус +2 к броскам атаки дальнебойным оружием. Это преимущество уже учтено в атаке длинным луком.

Деревенское гостеприимство. Вы сами из простого народа, и потому легко находите с ними общий язык. Вы можете найти место, чтобы спрятаться, отдохнуть или подлечиться среди обывателей, если только вы не угрожаете им. Они укроют вас от представителей закона и тех, кто ищет вас, но своими жизнями за вас они рисковать не будут.

умения и особенности

ЧЕЛОВЕК

Люди — это самая молодая из всех рас. Они поздно вышли на мировую сцену и живут намного меньше, чем дварфы, эльфы и драконы. Возможно, именно краткость их жизни заставляет их стремиться достигнуть как можно большего в отведённый им срок. Что бы ни двигало ими, люди всегда были инноваторами и пионерами.

Если люди выбирают какое-то место для поселения, то они там и остаются. Они возводят города, которые простоят столетия, и империи, которые будут процветать тысячелетия. Они живут настоящим, что делает из них идеальных искателей приключений, а также мечтают о будущем, что останется после них в памяти.

Человеческая культура в разных регионах разная. В Забытых Королевствах жители северо-западных земель Невервинтера отличаются от своих сородичей из далёкого восточного Тёмиша или Импилтура в одежде, архитектуре, обычаях, музыке и литературе. Внешний вид людей зависит от того, где поселились их предки, поэтому даже среди людей Невервинтера могут встречаться разные цвета кожи и характерные внешние особенности.

Поскольку культура людей самая разнообразная среди всех существующих рас, у них нет типичных имён. Некоторые родители дают своим детям имена из других наречий, например, из Дварфского или Эльфийского (произносимые более или менее правильно). Традиционные имена зависят от культурной ветви людей. Вас могут звать Козеф (Дамарец), Амафрея (Иллусканка), Хасейд (Калишит), Со-Кехур (Мулан), Мадислак (Рашеми), Салазар (Тёрами), Керри (Чондатанец) или Мей (Шу).

ВОИН

Воины — представители, возможно, самого разнообразного класса в мире D&D. Странствующие рыцари, военачальники-завоеватели, королевские чемпионы, элитная пехота, закалённые наёмники и короли разбоя — будучи воинами, все они мастерски владеют оружием, доспехами, и приёмами ведения боя. А ещё они хорошо знакомы со смертью — они несут её сами, и часто смотрят в её холодные глаза.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Ваши родители жили в процветающем поселении Громодеревье, к востоку от Невервинтера, на краю Невервинтерского леса. Однако когда 30 лет назад гора Хотноу извергла лаву, ваши родители бежали, унося с собой младенца — вас. Ваша семья сменила несколько деревень, работая при возможности слугами и чернорабочими.

Последние несколько лет вы провели в Невервинтере в качестве носильщика и рабочего в доках. Однако вам и окружающим ясно, что вам предначертана иная судьба. Однажды вы дали отпор скандальному капитану корабля, и с тех пор рабочие дока равняются на вас. Когда-нибудь вы займёте подобающее вам место. Вы станете настоящим героем.

Личная цель: Прогнать дракона. Вас манят руины Громодеревья. Ваши родители и их друзья когда-то счастливо здесь жили, а теперь вынуждены заниматься грязной работой. Руины заселены пепельными зомби, и ходят слухи, что в Старой Башне поселился дракон. Однако настоящий герой мог бы решить эти проблемы. Убейте дракона или прогоните его прочь, и вы докажете (себе, и всем остальным), что вы герой, которому суждено величие.

Мировоззрение: Законно-доброе. Герой борется со злом и никогда не даст спуску негодяям. Герой сражается за закон и порядок, чтобы все могли жить в счастье и процветании. Герой уничтожает чудовищ, расчищает руины и защищает невинных. Именно таким героем вы хотите быть.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать опыт, как описано в книге правил.

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов 1к10 + 2.

2 УРОВЕНЬ: 300 ОПЫТА

Всплеск действий: В течение коротких периодов вы способны действовать, преодолевая обычные возможности. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие, помимо обычного бонусного действий.

Используя это умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

3 УРОВЕНЬ: 900 ОПЫТА

Улучшенные критические попадания: Ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на костях атаки.

4 УРОВЕНЬ: 2700 ОПЫТА

Улучшение характеристик: Ваша Ловкость становится равной 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашей Ловкости теперь +4
- Ваши бонусы атаки и урона от атак, зависящих от Ловкости, таких как атаки длинным луком, увеличиваются на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Ловкости увеличивается на 1.
- Ваш модификатор навыков, основанных на Ловкости, увеличивается на 1.
- Пока вы носите лёгкий доспех или не носите доспех вообще, ваш Класс Доспеха увеличивается на 1.
- Ваша инициатива увеличивается на 1.

5 УРОВЕНЬ: 6500 ОПЫТА

Дополнительная атака. Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Бонус мастерства. Ваш бонус мастерства увеличивается до +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком ●), увеличиваются на 1.
- Так как модификатор навыка Внимательность увеличивается на 1, значение вашей пассивной Мудрости (Внимательность) увеличивается на 1.

УЛУЧШЕНИЕ ВАШЕГО ДОСПЕХА

Получая сокровища, вы сможете приобрести новые доспехи, которые улучшат ваш Класс Доспеха. В книге правил вы найдёте описание снаряжения, в том числе и доспехов.